

Zeichnungen:
KUDAN NADUKA
Original:
MAKOTO SANADA

8



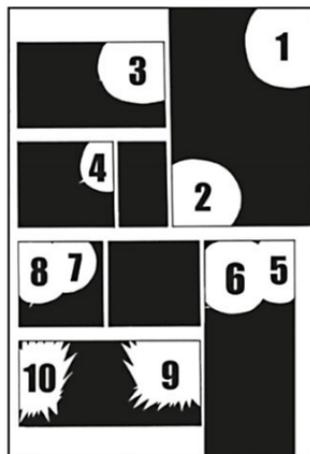
**ANGELS
OF DEATH**

TOKYOPOP®

STOPP!

**Dies ist die letzte Seite des eBooks!
Du willst dir doch nicht den Spaß verderben
und das Ende zuerst lesen, oder?**

Um die Geschichte unverfälscht und originalgetreu mitverfolgen zu können, musst du es wie die Japaner machen und von rechts nach links lesen.



So geht's:

Wenn dies das erste Mal sein sollte, dass du einen digitalen Manga liest, kann dir die Grafik helfen, dich zurechtzufinden: Fang einfach oben rechts an zu lesen und arbeite dich nach unten links vor. Zum Umblättern tippst du den linken Rand im eBook an.

Viel Spaß dabei wünscht dir
TOKYOPOP®!

Sowohl das Cover vorne als auch das hinten zeigen Zack in der Vergangenheit. Die Atmosphäre ist ruhig und bedrückend, doch die Hauptstory in diesem Band ist in dem ein oder anderen Sinne auch »heiß«, finde ich. Freut euch also auf den heiß-kalten achten Band!

Kudan Naduka

Nach Dannys Zeugenaussage empfängt Rachel das Urteil des Gerichts. Ihre Emotionen und noch viel mehr machen diesen achten Band überaus heiß! Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr beim Lesen Spaß habt!

Makoto Sanada
(aka Hoshikuzu KRNRN)

Privatsphäre



Eddies Schaufel



Nachwort von Makoto Sanada

Habt tausend Dank, dass ihr den achten Band
von *Angels of Death* gelesen habt!

Obwohl das Original von mir stammt, lassen die
Hitze und Intensität der Manga-Version mein Herz
beim Lesen schneller schlagen. Bei einigen der
wunderschönen Bilder war ich total von den
Socken und absolut gerührt.

Ist vor allem die Szene, in der Rachel Zacks Bauch
näht, nicht noch eindrucksvoller als im Game?

Das gilt auch für die Episode aus Zacks Vergangenheit.
Ich freue mich, wenn sie euch ebenfalls gefallen hat.

Und es wäre mir eine Freude, wenn ihr auch weiterhin
Spaß an der Manga-Version von *Angels of Death* habt!

Makoto Sanada

Nachwort von Kudan Naduka

Vielen Dank, dass ihr den achten Band von *Angels of Death* in die Hand genommen habt!

Ich fühle wirklich, dass auf Stockwerk B2 so einiges passiert ist ... (Sowohl was das Zeichnen als auch was Zack und Rachel betrifft.) Deshalb ist dieses Stockwerk auch so emotional fesselnd, glaube ich. Obwohl man das eigentlich von allen Stockwerken sagen kann! Zu Zacks Vergangenheit durfte ich auch schon im vierten Band ein bisschen was zeichnen, doch hier ging mein Wunsch in Erfüllung, dieser ein ganzes Kapitel zu widmen! Die Coverillustration zeigt ebenfalls Zack als Kind, und es ist schon was anderes als bisher, finde ich!

Da die Geschichte sich immer weiter ihrem Ende nähert, bin ich zwar doch etwas traurig, aber ich freue mich gleichzeitig auch darauf, bald den Abschluss zeichnen zu können.

Bleibt uns gern bis zum Ende treu!

Ich würde mich freuen, wenn wir uns im nächsten Band wiedersehen!



September 2018



Q1. Handelt es sich bei dem Danny, der während des Hexenprozesses auftritt, wie bei allen anderen um ein imaginäres Abbild, das Gray erscheinen lässt?

Kommt der Danny, der im Hexenprozess auftritt, der Wirklichkeit nicht vielleicht äußerst nahe? Er war sicher vor Ort ... Doch warum »der Wirklichkeit äußerst nahe«? Das liegt daran, dass von Gray ausgelöste Illusionen beigemischt waren.

In den Pixelporträts im Spiel hat Danny eine fast unmöglich blaue Haut.

Des Weiteren erscheint und verschwindet er immer wieder. Solange keine Magie im Spiel ist, ist so etwas für einen realen Menschen nicht möglich. War der Danny ganz am Anfang nicht vielleicht eine Illusion?

Am Ende seiner Zeugenaussage kehrt Danny allerdings zu seiner ursprünglichen Gestalt zurück und verlässt den Gerichtssaal.

Anders formuliert würde ich sagen, dass die Äußerungen, die Danny gegenüber Rachel gemacht hat, zweifelsohne von ihm selbst stammten, und dass für Rachel, die seine Stimme hörte, der durch Illusionen erzeugte Eindruck von Danny somit noch deutlicher wurde.

Er hat bestimmt die ganze Zeit über den Weg geprüft, den Rachel nahm, und darüber nachgedacht, was als Nächstes zu tun war.

× × ×

Q2. Erzählen Sie uns ein paar Episoden aus der Game-Produktion des Stockwerks B2, die Ihnen besonders in Erinnerung geblieben sind.

Da gibt es viele ... Zacks Zimmer oder der Teil, in dem das Messer vorkommt, sind schon eindrucksvoll.

Vor allem findet Rachel in der zweiten Hälfte der Produktion zum Beispiel durch Zacks Zimmer oder sein Messer Hinweise, wie sie Zack begegnen soll.

Während ihre Empfindungen Zack gegenüber allmählich klar werden, wird ihr gleichzeitig vorgehalten, dass es keinen Gott gibt. Rachels Gefühle verlieren dadurch weiter an Stabilität.

Verschiedene Empfindungen vermischen sich und führen dazu, dass Rachel Zack zu »ihrem Gott« macht.

Diese Szenen, die ich symbolisch damit gekennzeichnet habe, dass sie das Messer benutzt, sind im Spiel verstreut. Bei mir persönlich haben Episoden aus diesem Bereich letztendlich einen tiefen Eindruck hinterlassen.



Also
echt

...

Scheiß-
opa.

Du
hättest
dich
nich'
killen
lassen
sollen
...



Handwritten signature or artist's mark in the bottom left corner.



Ich
bin ...

... ein
Monster!



Glücklich wirkende Leute will ich vor Schmerz verzerrt sehen!

Is' doch klar, oder?!

Ich will killen!

Es macht mir Mordsspaß, wenn die Typen, die mich sonst nich' mit'm Arsch angucken würden, verzweifelt zu mir rüberglotzen, sobald ich ein Messer in der Hand hab!

So sehr, dass ich's kaum aushalte!!

Ich ...

... werd dich in die Verzweiflung stürzen!



Was hast du getan ...?!

Wa...
Was bist du denn für einer ...?!

»Und was willst du jetzt machen?«



HYA
HA
HA!

HYA
HA
HA



YIKES!

DUMP

YIKES!

... Monster!

... existieren ...





Ach so, jetzt verstehe ich!



Weil es Kerle gibt, die glücklich scheinen ...



Hab ihn
in den Fluss
geworfen!

An dem
Tag, an
dem ich
zum ers-
ten Mal
jemanden
tötete ...

Ha
ha
ha!

KRRRACK

... hab ich
zufällig
einen Film
gesehen.